no.644
2001年 10/15
アミューズメント通信
OCTOBER 15, 2001

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　㈱アミューズメント通信社　〒530-0015 大阪市北区中崎西2ー2ー1　八千代ビル　☎06(6314)0309　FAX06(6314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社、ナムコが7項目にわたり

業務用で包括提携

CG基板の共同開発、知的所有権相互活用など

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）と㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は九月二十日、業務用AM機分野でコスト削減、市場開拓をめざす包括業務提携に基本合意した、と発表した。資本提携ではなく、両社がそれぞれ「協調と競争」をしていくもので、同業他社にも広く呼びかけたいとしている。

AMショー開催中にホテル日航東京で開かれた発表会には、セガ社の香山哲COOとナムコの高木九四郎副社長が提携内容を説明し、ナムコの中村雅哉社長が「産業構造論」を紹介した。

両社提携は、セガ社子会社のセガ・ロジスティクスサービスに昨年十二月、ナムコの業務用配送と保守事業を統合したことに始まり、二十項目にわたりこれまで交渉を続けた結果、七項目について基本合意したとのこと。

セガ社とナムコの提携発表会で（左から）セガ社の永井明専務執行役員、ナムコの中村雅哉社長、セガ社の香山哲COO、ナムコの高木九四郎副社長

合意した七項目は次のとおりで、すべて業務用AM機とオペレーション部門に関わるもの。家庭用は含まれていない。①業務用AM機部門で購買、生産、物流、保守サービスの協業化＝保守サービスをセガ社はセガ・ロジスティクスにすでに移管しており、ナムコも近く移管する予定。うちセガ・ロジスティクスに関しては、さらに集約化し、資本参加も将来検討する。②オペレーション部門の提携＝まず両社の主要ロケ、「ジョイポリス」「ナンジャタウン」の協力関係を築き、計約千ヵ所あるロケでのイベント共催、中古機器活用を検討する。③ブロードバンド（BB）アライアンスに伴うコンテンツ配信事業での提携＝今年二月のナムコ、セガ社、SCEの三社によるBBアライアンスを基礎に、多様なコンテンツ配信を可能にし、各ロケにBB対応のネットワーク網を構築する。④ネットワーク技術開発での提携＝セガ社「VF4」「ナオミ」ネットワークをインフラに、ナムコ「システム246」を接続、二重投資を避ける。

⑤次世代CGシステム基板の共同開発＝CGゲーム市場で九〇％のシェアを持っており、共同で仕様を決定する。⑥新機軸の業務用コンテンツの共同開発＝大型アトラクション、業務用機器でこれまでにないものをめざし、すでに具体的な提案が行なわれている。⑦知的所有権の相互活用＝これまでにない新しい「遊び」を実現するため、両社の特許など知的所有権を互いに活用する。

コスト削減、二重投資回避など消極的要素が多いが、積極的（ポジティブ）な提携とする根拠は何かとの質問に対し、香山氏は「積極的な提携であり、それを証明したい」と述べた。高木氏も同意見とし、「すでに全社的構造改革は完了しており、業績は上向いている。計画を進めたい」と述べた。

中村氏は「産業構造論」として、全産業の七割以上を占める第三次産業（サービス産業）をさらに分類し、第四次の情緒産業、第五次の知的産業があり、AMビジネスは「もてなす」第五次産業として実現している、など紹介した。高次になるほど付加価値は大きくなるとの指摘も加えた。

セガ社、業務用方針説明

さらに圧倒する

シェア28％から35％へ

セガ社はナムコとの業務用包括提携の発表に引き続き、「セガのアミューズメント事業戦略発表会」を開き、主に永井明専務執行役員が説明した。これは、セガ社業務用ビジネスの説明がこれまで不十分だったことから、「セガの大黒柱としての事業であり、他社と比べて圧倒的な実力があること」（香山氏）を改めて知ってもらうため開いたもの。業務用の販売、オペレーション部門などの責任者も臨席した。

永井氏によると、業務用市場は縮小傾向にあるが、減少幅はわずかだ。セガ社はかつて九百店あった直営店を五百店まで減らした上で、前期最良の営業利益を計上した。販売面でも「VF4」は三千三百枚を完納、それによる店舗収入は八月だけで二十億円もある。「ダービーオーナーズクラブ」は計八百四十一台出荷したが、その店舗収入は一年十ヵ月で四百億円にもなっている。

従って市場を活性化させ、市場開拓することは十分可能だと確信している。セガ社は市場全体の二八％を占めており、うちTVゲーム二八％、メダルゲーム二六％、プライズ機五六％、景品四〇％、シール機一三％となっているが、全体で三年後三五％をめざす。直営店は五百五十店、約九百億円をめざし、このため既存店でのフルラインアップ、新ターゲット層への取り組み、施設五子会社とのパートナーシステムを実現したい。

永井氏は東京ディズニーリゾート（TDR）の成功を例にしながら、以上のように力強く述べた。

セガ社業務用事業戦略発表会で、中央壇上で挨拶する香山哲氏ら

業界直撃する不況に対し

NSA、協会統合を提案

他の3協会は検討し、年末までに結論

SC遊園協会（NSA、内田博会長）は九月二十日、東京ビッグサイトで理事会を開き、現在の業界四団体を旧・全日本遊園協会（JAA）のようなひとつの団体に統合するよう提案する「業界団体のあり方に関する提言」を決議した。直後の例会で内田会長が発表した。

内田氏によると「不況のため各協会とも苦労しており、NSAも共同購入の景品取り扱い量が激減。他の協会も会員が減少しており、会費値上げも無理だ」という状況から、八月末にNSAが呼びかけ他の三団体の会長と（非公式の）会合を開いた。そこでNSAは他の四団体に、大同団結した上で部会を設ければ、事務局も一ヵ所で済み経費減となると説明した。

三団体の各会長は、その趣旨はよく分かったが自分の一存では返事ができない、持ち帰り十二月末までに（態度を）決めるとした。このため提案したNSAがまず、理事会決議をしたとのこと、来年二月には総会に議案を提出する。

内田氏によると、〇二年九月をめどに、遅くとも〇三年三月までに大同団結できれば、と期待している。法人格がないと対外的に信用度が低いとされるかも知れないが、来年四月には中間法人法も施行されるので（中間法人として）法人格を持つこともできる。事務局については、大同団結に伴い雇用関係を全部白紙に戻し、新たに事務局を設けたらよい、と説明している。

JAA以前はいくつかの協会があったが、一九七三年七月にJAAとして大同団結し、AM、遊園施設、オペレーターの三部会を設けた。しかし理事会での内紛が絶えないことから八〇年十二月に解散し、それぞれJAMMA、JAPEA、NAOとして三協会が発足した。うちNAOはゲーム場を新たに規制する風営法改正法案の対応からJAMMAとも対立し、八五年十月に解散。代わって地方のオペレーター協会連合会AOUが発足した。NSAは既存のJOUから八五年一月に独立した。

しかし現在AM業界を襲う不況の波は長く厳しく、業者だけでなく業者団体の存立も危ぶまれるほどの事態となった。そのため業界四協会の統合をNSAが提案することにしたが、設立・解散まで監督官庁の認可が必要な公益法人が二つも含まれており、手続き上も大きな困難が予想されている。それにもかかわらずNSAが提案を進めるのは、統合しないと四協会とも共倒れになるとの不安があるからで、各協会とも真剣に検討することが望まれている。

画期的ゲームは少なくなったAMショー

市場再生願う出展社

3日間では再入場含め12％減の延べ29,513人に

AMショーのセガ社の小間で、ステージにより異なるプレイ方法のガンゲーム機「ルパン三世・ザ・シューティング」のようす

　JAMMA／JAPEA共催による第39回AMショーが九月二十－二十二日、東京ビッグサイトで開催され、五十六社（前回八十社）が出展し、AM機と関連製品などを展示した。

　会期中の入場者数は事務局によると延べ二万九千五百十三人（報道関係を除く）で、前回に比べ十二・一％減少した。これは再入場者も含めて入場する人をすべて係員が数えるという前回と同じ方法で集計したもので、客観データにほど遠い。

　二日間が業者招待日で初日は延べ一万一千七百七十八人、二日目は八千八百二十三人、計二万六百一人で前回より七・〇％減少した。なおこれらには出展社カードを持たない出展社の社員も含まれている。

　三日目の一般公開日は八千九百十二人で、前回に比べ二二・一％も減少した。なお報道関係も前回より三四・〇％も減り関心が低くなっている。

　今回は入場者数とともに出展規模も出展社数が三〇％減、小間数も一四％減と縮小したため、会場内での混雑は見られず、全体的に盛り上がりを欠いたものとなった。

　展示内容については斬新で新機軸となるようなものはなく、従来の延長線上での高度化、新しいフィーチャーの付加などによる新作が多かった。

　TVゲーム分野では、セガ社がリアルさでなくゲームの面白さを追求したガンゲーム「ルパン三世・ザ・シューティング」、完成度の高いドライブゲーム「頭文字（イニシャル）Dアーケードステージ」、タイトーが従来と趣向が異なる「Gネット」のパズル「お天気ころりん」、ナムコがリアルなテニス「スマッシュコート・プロ」とドライブゲーム「湾岸ミッドナイト」、漫才をテーマにした「ナイス・ツッコミ」、コナミがセンサー使用の剣術ゲーム「剣」やガンゲーム「ジュラシックパークⅢ」などを披露し、それぞれ関心を集めた。また総商とSLSが、殺虫剤で害虫を殺す新しい試みの韓国製ゲーム「バグバスターズ」を出品し注目された。

　プライズマシンではクレーン機で、セガ社がクレーンの高さも操作できるもの、ナムコが幅五十五㌢の景品もつかめるものを発表した。またカトウ製作所は昔の子どもの遊びを採用したもの、クレーンでボールをつかんで運ぶものなどを出品。

　メダルゲーム機は大型小型ともにプッシャータイプが増加し、セガ社が神社の綱を振るもの、コナミがボールをフィーチャーしたものなどを披露。

　遊園施設は水やゼリーを使った遊具、乗物機はアンパンマンキャラの中型機などが展示された。

　なお景品も多数出品されたが、景品とともに千－二千円で即売する物販品を混在させた出展社が相変らずある。高額景品が問題となっているだけに、ショー運営のあり方に課題を残した（出品内容は次号で詳報）。

左の写真上はナムコの小間で、真夜中の首都高速を一対一で競走するライフ制の2Pドライブゲーム機「湾岸ミッドナイト」、下はタイトーが参考出展した韓国シミュライン社製「VRレーサー」で、映像シミュレーター形式の体感TVドライブゲーム機

タイトー、業績予想

中間期上方修正

リストラ効果で収益好調

　㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）は九月二十七日、九月中間期業績予想を上方修正した（同社は連結決算を作成していない）。中間期での黒字は三年ぶりで、通期も三年ぶり黒字を達成する可能性が強まってきた。

　九月中間期の売上高は三百五十億円（五月の前回予想では三百四十億円）、経常利益は十四億円（十三億五千万円）、中間利益は十三億円（九億円）と予想を修正した。

　ネットワークを利用したコンテンツ配信サービス事業で、携帯電話向け配信が予想を上回る収益を計上する見込みとなった。主力のゲーム場運営では、不採算店の整理が前期でほぼ完了しており、都市部やSCでの大型店を中心に好調に推移している。さらにパチスロ関連の受託製造が計画を上回る見通しになった。

　携帯電話向け着信メロディー配信に関わる著作権使用料をめぐる日本音楽著作権協会との交渉が妥結し、払い過ぎた一億六千二百万円を特別利益に計上することになった。

　一方、マイカルグループの民事再生手続き開始に伴い、九千万円程度の影響があるが、ゲーム場運営事業自体が好調なのでカバーできるとのこと。

サミー、業績予想

連結も上方修正

パチスロ以外も好調で

　サミー㈱（本社東京、里見治社長）は九月十八日、九月中間期と来年三月期の連結業績予想を上方修正した。九月六日に発表した単独業績予想の上方修正に伴うもので、大幅なものとなった。

　修正後の中間期連結の売上高は九百六億円（五月の前回予想では六百七十六億円）、経常利益は三百四十億円（二百六億円）、中間利益は百六十七億円（百三億円）と予想されている。

　〇二年三月期連結の売上高は千七百八十五億円（千百八十億円）、経常利益は六百十七億円（三百三億円）、最終利益は三百四億円（百五十一億円）と予想を修正した。

　同社によると、パチスロの売上げ、利益が大幅に伸ばしているのに加え、連結では①㈱ロデオのパチスロ機が予想以上に売上げを増やしたこと、②七号遊技機以外のNEWS事業のうち業務用メダルゲーム機の販売が好調だったことにより、当初見込みを大幅に上回ることになったとのこと。

ハピネット、業績予想

大幅に下方修正

家庭用TVゲーム不振で

　㈱ハピネット（本社東京、苗手一彦社長）は九月二十日、九月中間期と来年三月期の業績予想（単独、連結とも）を下方修正した。いずれも家庭用TVゲーム事業の不振によるもので、五月の前回予想を下回る見込みだ。

　修正後の九月中間期の売上高は五百七十三億円（前回予想六百三十億円）、経常利益は五億六千万円（八億円）、中間利益は二億七千万円（四億五千万円）と見込まれている。

　また通期連結では、売上高が千四百十億円（千五百六十億円）、経常利益が十八億円（二十三億円）、最終利益が九億六千万円（十三億三千万円）と予想を修正した。

アルゼ

P機用のCGチップを開発

　アルゼ㈱（本社東京、岡田和生社長）は八月二十四日、東芝との共同開発により、パチンコ／パチスロ機用液晶装置で使う「3Dチップシステム」の開発に成功したと発表した。仕様は公表していないが、現在開発ツールとドライバーなど開発環境の構築と併行して、製品開発の段階としている。

　同社の説明によると、これまでパチンコ／パチスロ用液晶装置では、家庭用に開発された3Dチップを転用してきたが、七号営業機用でないために耐ノイズ性能などの制約やコスト面での問題があった。このため七号営業機用に最適化した新たな3Dチップの開発を進めてきた、とのこと。

　開発費、製品完成時期などは示されていない。

ナムコ、東京で

「鉄拳4」でゲーム大会

予選に5千人参加、当日優勝者に基板贈呈

　㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は九月二日、東京・両国の国際ファッションセンターで、業務用CG格闘ゲーム機「鉄拳４」のゲーム大会を中心としたイベント「大江戸鉄拳夏祭」を開催した。入場無料で約六百人のファンが集まり盛り上がった。

　「鉄拳４」はPS２基板をもとにした業務用CG基板「システム２４６」を使ったもので、八月一日発売後一ヵ月で海外も含め約一万五千枚出荷された。

　ゲーム大会は「ザ・キング・オブ・アイアンフィスト・トーナメント２００１」として、同ゲーム発売と同時に全国約二百ヵ所のゲーム場で予選をスタートし、これに延べ約五千人が参加。各店舗代表によるエリア（全国を十六に分割）大会の各一位が「日本一決定戦」に進んだ。

　決定戦にはエリア代表十五名（一名欠席）に、当日実施された勝ち抜き戦による上位九人を加え計二十四人が出場。この勝ち抜き戦は同ゲーム機三十二台を設置し二時間半にわたって行なわれ、時間内なら負けても再挑戦できる方式を採ったため、総試合数が千試合以上となり、勝ち抜き戦での上位九人が戦った相手は最多三十人にも及んだ。

　決勝はトーナメント方式で行なわれた。その結果、神奈川エリア代表の「垂れ乳厳竜」が優勝の栄誉に輝き、「鉄拳４」の基板一式が贈られた。二－三位は当日の勝ち抜き戦からの出場者だった。

　会場ではこのほか、九九年「鉄拳タッグトーナメント大会」で優勝した判藤氏（現在は同社社員）との対戦エキシビションマッチ、「鉄拳」キャラのコスプレイベントなどが行なわれた。また「鉄拳４」のフリープレイコーナーも設置された。

　同ゲーム大会について同社では、「夏休み中に『鉄拳４』のファン感謝イベントの開催を企画していたため、発売と同時に予選をスタートせざるを得なかったが、予想以上の反響があり好評だった」としている。

ナムコ「鉄拳４」ゲーム大会で、上は優勝者（中央）と入賞選手

サミー、単独イベント

今年もGGXで

「2」は来春出荷の予定

　サミー㈱（本社東京、里見治社長）のAM事業本部と㈱サミー・アミューズメントサービス（鈴木実社長）は、同社業務用TV格闘ゲーム機「ギルティギアX」のゲーム大会を中心としたイベント「ギルティギアXフェスティバル２００１夏」を八月二十五日、東京・浜松町のニューピアホールで開催した。有料（千二百六十円）にもかかわらず約千人が来場し、大変な熱気となった。

　「ギルティギアX」はPS版から業務用（ナオミ基板）、DC、WSと発展したゲームで、さらに十一月にPS２版でマイナーチェンジした「同プラス」、来春には業務用で二作目「同２」が発売される予定になっている。

　ゲーム大会は今年二月に続き二回目となるもの。前回は個人戦だったが、今回は三人対三人のチーム戦「サミーズカップ団体戦３オン３全国大会決勝」として開催。予選は四月中旬から、全国七つのエリア、計約七十ヵ所のゲーム場で開始され、約四千人が参加した。

　決勝には、前回の一、二位が結成したチーム（招待）を含む五十七チーム、百七十一人が出場。三ブロックに分けトーナメント戦により勝った三チームがリーグ戦を行なった。

　その結果、スポーツランド新宿西口店代表の「ケンちゃんにおまかせ」チームが優勝し、トロフィーと楯、副賞の同ゲームグッズが贈られた。

　なお決勝大会のほか、同ゲームによるレディス大会（参加三十二人）、コスプレ大会、イラストコンテストが開かれた。

　また会場では、PS２版とWSカラー版の新作ゲームコーナー、グッズコーナーなどが設置され、同ゲーム音楽を歌うラピス・ラズリのミニライブも行なわれた。

サミー「ギルティギアX」ゲーム大会で、上は優勝チームの３人

AOU全国大会

存続めぐり質疑

台数調査の回答は少ない

　㈳全日本アミューズメント施設営業者協会（AOU、入江昭造会長）は九月五日、札幌・定山渓温泉のビューホテルで全国協会長会議（非公開）および「平成十三年度全国大会」を開いた。

　今回の大会は北海道地区協議会（田中亀雄会長）が担当し、会合、模範優良店表彰、懇親会、翌日のレジャー（ゴルフコンペと観光）で構成され、これに会員傘下のオペレーターら百三十七名（前回百二十名）が参加した。

　入江会長が挨拶、「厳しい状況にもかかわらずこのような遠い開催場所に大勢が集まったことは業界の結束が感じられる。政治的には小泉内閣が構造改革を進めるようだが、私どもが期待する景気回復については不透明であり、日暮れてなお道遠しの感がある。業界を取り巻く環境がますます厳しくなっている時期だけに一層団結して乗り越えていく必要がある。AOUとしても厳しい実情に的確に対応し、会員の要望に沿えるような活動を地道に進めていきたい」と述べた。

　続いて事務局から、直前に開かれた全国協会長会議の内容について報告があった。そこでは、AOUが独自に進めている設置機械台数調査の回答率が低い（約三割）ため、各協会に傘下会員の回答を促すよう協力を求めること、回答の締め切り日は九月末日だが、それでも回答率が低い場合は十月上旬に財政研究会を開き再検討することなどが確認された。

　次に事業活動報告として各委員会から報告があった。うち研修委員会の松田修副委員長は、第二十二回青少年指導員養成講座を十月十五－十六日に開催することなど、また地域活動委員会の平本将人委員長は、九月から毎月二十三日に実施することになった「ゲームの日」について説明、エキスポ事業委員会の永井明委員長は来年のAOUエキスポは二月二十二－二十三日、幕張メッセで開催、二日目を一般公開日とすることなどを報告した。

　この後、意見・情報交換が行なわれた。主にAOUの財政基盤と将来性などについての意見が多く出された。その主なものは次のとおり。

　「オペレーターは大変厳しい状況にあるが、一方ではAOUの存続に関して問題が山積している。AOUの将来をどう考えて運営していくのか」との質問があった。これに対し入江会長は「AOUも厳しい状況にあるだけに大変難しい問題だ。今まで会費を安くし展示会収入に頼りすぎていた。私個人としては会費値上げが必要と思っている」、真鍋勝紀副会長は「まだまだ厳しい状況が続くと思うが、AM業界は娯楽というジャンルの中で生き残る。目先だけを考えず前向きに取り組んでいく」、また永井事業委員長は「新しいマーケットを作っていく必要があるが、それはオペレーターの運営いかんにかかっている」とし、いずれも個人の意見として説明した。

　このほか、「AOU存続のための基盤整備について、会員にどれだけ理解されているかが問題」、「財政の見直しを言うなら、もっと緊縮財政にして相応の予算の使い方をしないと会員の理解は得られない」、「AOUはメーカーの言いなりにならない強い組織にしてこそ存続する意義がある」などの意見が出された。

　AOUの谷本彰専務は、「財政基盤の見直しを含む今後の運営については、まだ検討段階であるため明確な方針は決めていない。会員の意見を参考にしながら、これから議論し煮詰めていく問題だ」としている。

　恒例の模範優良店表彰は八十六店（前回八十一店）で、うち出席した店舗代表者に表彰状が手渡された。これで表彰店は累計千百九十六店舗となった。

　この後懇親会が開かれ、北海道地区協議会の田中会長の挨拶、真鍋副会長による乾杯の音頭、中国雑技団などによるアトラクションがあった。最後に次回の大会は東海地区協議会が担当すると発表された。

マック店用に

セガ社知育遊具

「フィッシュライフ」を応用

　セガ社は九月十三日、日本マクドナルド㈱（本社東京、藤田田社長）と㈱CSK（本社東京、青園雅紘社長）の協力の下、デジタル知育遊具「マクドナルドのタッチであそぼ！」を開発、全国のマクドナルド店で展開することになったと発表した。

　これはセガ社「遊べるインテリア『フィッシュライフ』」をもとに開発されたもので、タッチパネル式15インチTFT液晶モニターを通じ、「わくわくすいぞくかん」、「めざせ音楽家」など六つのソフトウェアを楽しみながら学習できるもの。利用者年齢を一歳－十歳と設定している。

　「マクドナルドのタッチであそぼ！」はすでに首都圏の四店で試験的に導入されており、全国に広げる予定。セガ社はこれを新規事業戦略商品のひとつとしているが、金額などは公表していない。

マイクロソフト社「Xbox」

国内発売は来年2月に

米国より3カ月後、価格設定なお未定で

マイクロソフト㈱（本社東京、阿多親市社長）は八月二十七日、家庭用TVゲーム機「Xbox」についての発表会を開催し、日本での発売をクリスマス商戦に間に合うようにするとしてきたのを来年二月二十二日に延期したことを明らかにした。価格はなお未定。

米国では十一月八日、二百九十九ドルで発売すると、E3に発表しており変更はない。現時点では、「米国のクリスマス商戦で成功させてから、その勢いで日本でも発売する」という説明になる。同社は当初、日米同じ時期発売としてきただけに日本での発売延期理由には疑問が残る。

「Xbox」の仕様などは既報のとおりで、ネットワーク対応という点がはっきりしている。これはブロードバンドに対応するもので、イーサネット機能まで内蔵することになる。しかしオンラインゲームソフトの出荷見通しなどは未発表。別の機会に明らかにするとしている。

北米では初回六十ないし八十万台とゲームソフトも十五ないし二十タイトルを同時発売する予定で、日本でも同時に十二ないし二十タイトルを出荷する予定で、価格帯は六千八百円前後としている。しかし本体の初回出荷予定台数は未定。

「Xbox」でのゲームソフト収納はDVDで行なうため、ゲーム以外のDVD再生も可能になる。そのため別売りのDVD再生キットが本体と同時発売になるが、価格は未定。なお8MBのメモリカードも別売り。

「Xbox」は高性能のCPU、画像処理チップを中心に64MBのメモリ、容量は示されていないがハードディスクなどを備えており、ゲーム専用機ながらパソコンに近い仕様となっている。またブロードバンド対応なので、高速でインターネットに接続できる。

大浦博久常務は「Xboxのビジョンはチェンジ・ザ・ゲーム、つまりすべてのゲームの常識を変えるということだ。第一に、最高のパフォーマンス、映像、オーディオ性能を洗練された開発環境で提供する。第二は、適正なビジネススキームでの展開、第三はオンライン＝ブロードバンドサポートだ。次世代オンラインとしてXboxにしかできないもので、RPG、アドベンチャー、格闘ゲームなどプレイヤーの思いどおりに楽しめることができる」と説明した。

ゲームソフト開発については、新たにナムコ、アトラス、フロム・ソフトウェアが加わり、七十社が百三十以上のタイトルを開発中だとし、そのいくつかの映像を紹介した。それにはカプコン「幻魔鬼武者」、セガ社「セガGT2002」、テクモ「デッドオアアライブ3」、コナミ「サイレントヒル2」などが含まれている。

「Xbox」発表会で、壇上で説明するMS日本法人の大浦博久常務

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月1日～13日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

九月四日＝「リズムゲーム装置および操作装置」、コナミ㈱（東京）、3204652、11-308872。「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、3204780、5-49074。同、3204781、5-49075。同、3204822、5-279186。「お絵書きロジックゲーム機」、㈱バンダイ（東京）、3204919、9-84492。「ゲーム装置、ゲーム処理方法および記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、3204955、11-299086。同、3204957、11-365653。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、3205199、6-325403。「表示パネル体取付構造」、サミー㈱（東京）、3205436、5-181047。「ビデオゲーム装置、楽曲変更方法および記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、3205543、11-110184。「筒体内を通る遊戯装置」、㈱石井鐵工所（東京）、3205844、4-307853。

九月十日＝「ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、3207390、10-128334。「ゲーム装置、ゲームの制御方法、およびゲーム用プログラムを記録した記録媒体」、㈱ナムコ（東京）、3207401、11-290101。「景品ゲーム機」、コナミ㈱（東京）、3207809、10-230153。「ゲーム装置及びゲーム装置用通信装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、3208416、11-256552。「的叩き遊戯装置」、㈱セガ（東京）、3208433、4-315747。

特許出願公開

九月四日＝「ゲーム装置及びゲーム方法」、㈱ナムコ（東京）、13-238989。同、13-239052㊞。「ゲーム用識別子の指示装置」、同、13-238994。「ゲーム装置」、㈱エス・エヌ・ケイ（東京）、13-238991。「図柄表示装置」、㈱デンソー（愛知）、山佐㈱（岡山）、13-238995。「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、13-238996。同、㈱三共（群馬）、13-238997。「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13-238998。同、㈱オリンピア（東京）、13-238999㊞。「クロスフェード処理方法、ビデオゲーム装置、及びビデオゲーム用のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、13-239053㊞。「ダンスゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、13-239054㊞。「ゲーム機」、同、13-239055。「記録媒体及びカードゲーム装置」、同、13-239056㊞。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、同、13-239057㊞。「ゲームシステム、ゲーム機およびコンピュータ読取可能な記憶媒体」、同、13-239058㊞。「協力プレイ制御方法、記録媒体及びゲーム装置」、㈱光栄（神奈川）、13-239059。「データの配信方法、データ配信システムおよび記憶媒体」、㈱メディアファクトリー（東京）、㈱ジュピター（京都）、13-239060。「インターネットを利用した対戦型ゲーム提供方法」、㈱ソフマップ（東京）、13-239061㊞。「ゲーム装置、ゲーム提供方法及び情報記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、㈱ケイシーイー東京（東京）、13-239062㊞。「ネットワークゲームシステム、ゲーム配信装置及びゲーム配信方法」、同、13-239063㊞。「ゲーム配信装置、情報記憶媒体及びゲーム配信方法」、同、13-239065㊞。「ソフトウェアの利用環境提供方法」、エヌイーシーインターチャネル㈱（東京）、13-239064㊞。「ネットワークゲームシステムおよびネットワークゲーム配信方法ならびにネットワークゲーム参加方法」、カシオ計算機㈱（東京）、13-239066。「ゲームシステムとゲーム方法」、㈱バンダイ（東京）、13-239067。

九月十一日＝「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、13-246042。同、13-246044㊞。同、13-246047。「スロットマシン」、㈱オリンピア（東京）、13-246045㊞。同、㈱ウエスト・シー（兵庫）、13-246048㊞。「ゲーム機用の景品移動装置」、㈱ナムコ（東京）、13-246144。「ゲームパラメータ管理装置および情報記憶媒体」、同、13-246146。「景品獲得ゲーム機」、同、13-246148。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、13-246150。「ゲームシステム及び情報記憶媒体」、同、13-246151。「ゲーム装置、およびゲーム用プログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体」、同、13-246153。同、13-246156。同、13-246157。同、13-246160。同、13-246167。「ゲーム装置」、同、13-246168。「メダル遊技設備」、㈱ジェッター（長崎）、13-246145㊞。「遊戯施設運営システム」、㈱セガ（東京）、13-246147。「遊戯装置および画像処理方法」、同、13-246163。「外部記憶装置を用いたゲーム方法及び記憶媒体」、同、13-246171。「パズルゲーム装置およびその記憶媒体」、任天堂㈱（京都）、13-246152。「ゲーム装置、情報記憶媒体、ゲーム配信装置、ゲーム配信方法及びゲーム装置の制御方法」、[illegible]（東京）、㈱ケイシーイー東京（東京）、13-246154㊞。「音楽ゲーム装置及び方法並びに記憶媒体」、ヤマハ㈱（静岡）、13-246155。「エンタテインメントシステム、エンタテインメント装置、記録媒体及びプログラム」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、13-246158。「電話機を利用したビデオゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、13-246159。「ジェスチャー認識技術を用いたゲーム装置およびその方法ならびにその方法を実現するプログラムを記録した記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、13-246161㊞。「ゲ[illegible]用回転操作装置」、同、13-246165㊞。「コンピュータゲームの入力操作装置及び入力操作方法」、㈱カゼ（東京）、13-246164。「複数の遊技者による対戦型のビデオゲームシステム、そのシステムに使用する手表示操作器およびゲームプログラム記録媒体」、㈱ホリ（神奈川）、13-246166。「個人情報蓄積装置および表示プログラムを記録したコンピュータ読取り可能な記録媒体」、シャープ㈱（大阪）、13-246169。「3次元インタラクティブゲームシステムおよびそれを用いた広告システム」、富士通㈱（神奈川）、13-246170。

日活「シネ・リーブル」

神戸店オープン

3スクリーンと最大規模

日活㈱（本社東京、中村雅哉社長）は、神戸市三宮の朝日ビル地下に直営映画館「シネ・リーブル神戸」を九月十五日オープンした。「シネ・リーブル」は博多駅（九九年五月）、池袋（〇〇年四月）、梅田（同十二月）に続く四館目で、計九スクリーンとなった。

前日に完成披露会が開かれ、中村社長、同ビルを経営する㈱朝日ビルディングの山代将雄社長、神戸興行協会の高尾博副会長の三人がテープカットを行なった。

中村社長が挨拶し、「私は映画は文化と考えており、その意味での映画を育てていきたい。〝シネ・リーブル〟とはフランス語で〝自由映画〟を意味し、それにふさわしい内容の映画を上映していく。私も生きている間にあと三百本を作りたい。『シネ・リーブル神戸』の次の五館目は渋谷を計画、さらに映画事業として幅広く進めたい」と語った。

劇場スタッフ紹介の後、山代社長が「当ビルは一九四三年に朝日会館としてオープンし、長年親しまれてきたが、九四年に建て直した。今回、日活が入ることになり大変うれしい」と述べた。

「シネ・リーブル神戸」は総面積約千四百平方㍍あり、うち四百八平方㍍に三スクリーンを設け座席数は計三百二十二席で四館中最大規模となる（他の三館はいずれも二スクリーン）。座席幅は左右五十五㌢、前後の間隔も百十㌢とゆったりしている。車イス用の座席も計六席設置。営業時間は十－二十三時。

「シネ・リーブル神戸」オープニングで、上の写真は（左から）日活の中村雅哉社長、ピーアールピーの中村歓社長、日活の猿川直人常務。下の写真は三栄の田中美和さん、田中一彦社長、ティーディーエスの大良武晴社長、テヅカの手塚明雄社長

コンラックスが

北米代理店契約

米国デキシー・ナルコ社と

㈱日本コンラックス（本社東京、稲垣憲彦社長）は九月十日、米国デキシー・ナルコ社（サウスカロライナ州ウェリストン、トーマス・ブリアティコ社長）と戦略的業務提携をすることで合意したと発表した。

デキシー・ナルコ社は五十年設立米国最大手の自販機メーカーで、メイタグ社の完全子会社。今回の合意に伴い、日本コンラックスの自販機向け硬貨・紙幣識別機について、デキシー・ナルコ社は十月以降、北米での総販売店となる。これにより北米での日本コンラックス製品の市場占有率（シェア）は三〇%以上になると見込んでいる。

なお同社は同日、業績予想を下方修正した。連結と単独の中間期と通期にかかわるもので、利益面で大幅に前回予想を下回る見込みとなっている。

修正後の連結通期の売上高は百九十二億円（五月の前回予想では百九十五億円）、経常利益は十七億五千万円（二十一億五千万円）、最終利益は五億円（八億円）。

ユウビス、トップ異動

川楠社長は会長 森本専務が社長

業務責任強める

㈱ユウビス（本社大阪府東大阪市）は九月十日、川楠俊太郎社長が十月一日付で代表権のある会長に、森本登専務が社長にそれぞれ就任するとのトップ異動を決めた。同時に裕石正幸取締役販売本部長が専務販売本部長に昇格する。

同社によると、実務上の責任者である森本、裕石両氏を中心に据えることで業務全体をより円滑に進め、充実させることができるとしている。

同社は〇〇年一月に和議申請し、十月に和議認可を受けており、経営再建の途上にある。

「ディズニーストア」

OLCの傘下に

WDI-Jが新会社分離方式

㈱オリエンタルランド（OLC、本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）は九月十日、これまでウォルト・ディズニー・インターナショナル・ジャパン㈱（WDIJ、本社東京、星野康二社長）が国内で展開してきている「ディズニーストア」事業を、来年四月一日付で取得することになった、と発表した。

WDIJが「ディズニーストア」事業を分社化し、その際発行される全株式を五千百万ドル（約六十一億円）でOLCが買い取るもので、新会社の名称などは未定だがOLCグループの一員となる。

WDIJはウォルトディズニー社が所有する著作権などの管理、ビデオなどの配給、「ディズニーストア」の経営などを業務にしてきた。「ディズニーストア」は現在国内に七十九店あるが、分社化までに二十数店減らして採算を改善させる予定。

OLCは「東京ディズニーリゾート」の完成を機に、テーマパーク、ホテルに次ぐ、ストア事業を自らの手で発展させることにしたもの。WDIJとは協力関係がある。

JAPEA理事会

黒木テック退会

遊園施設の検査JIS再検討

全日本遊園施設協会（JAPEA、山田三郎会長）は八月三日、大阪・梅田の関西文化サロンで第百回理事会を開き、改正建築基準法の講習会と会員懇談会の開催を決めた。

正会員の黒木テック工業㈱の退会が了承された。会費未納の一社について、さらに保留にすることになった。

講習会は技術委員会が作成した「遊戯施設に関する改正建築基準法施行令等の解説」に基づいて行なうもので、同委員会の正副委員長が説明するほか、日本建築設備・昇降機センターから講師を招く。九月二十八日に東京、十月五日に大阪で開催。参加費は四千円。

会員懇談会は十一月八－九日、「東京ディズニーシー」の視察としTDLオフィシャルホテルに宿泊。宿泊費を含む参加費は一社一名まで無料、二人目から有料とした。翌日はゴルフコンペを行なう予定。

このほか技術委員会から、遊園施設の検査JISは現在五機種（コースター、観覧車、メリーゴーランド、ウォーターシュート、飛行塔）に分けて規定されているが、これを一本化してさまざまな機種に対応できるものにするよう検討していくとの報告があった。

また東京都昇降機安全協議会への派遣役員だった山田數夫氏（前副会長）の辞任に伴い、後任に真砂光生理事を推薦した。

TOKYO GAME SHOW 2001 AUTUMN

2001年8月22日現在

※（株式会社等の表記は省略）

ナムコ中村社長所有の フ電機上場予定

10月11日、ジャスダックに

ナムコの中村雅哉社長が七七%所有するフェニックス電機㈱（本社兵庫県姫路市、斉藤定一社長）の株式が十月十一日、ジャスダック（旧店頭市場）に上場（旧公開）されることになった。中村氏はフェニックス電機の会長も務めているが、株式公開によりキャピタルゲインを得ることになる。

フェニックス電機は七六年十月に設立されたハロゲンランプのメーカーで、八九年に株式公開したが、九五年十一月に会社更生法適用を申請し、事実上倒産した。倒産原因は九割以上の輸出比率で急激な円高の直撃を受けたためだった。そこで会社更生の可能性が見出され、中村氏が再建に乗り出した。九六年四月に手続開始決定が出て、同十月に中村氏が管財人に就任。九八年二月に更生計画が認可され、同六月に中村氏の持株会社であるナルから借り入れることで債務も全額弁済し、七月には更生手続きが終了した。

斉藤氏は川崎航空機工業（現川崎重工業）を経て、九五年十一月にナムコ入社。九六年四月の会社更生法手続き開始とともにフェニックス電機の管財人代理就任。九八年二月に社長となった。

今年三月期の連結売上高は約五十五億円、経常利益は約八億円、最終利益は約七億円。子会社にルクス、米国PECランプUSA社がある。公開前株主は中村氏七七・三%、取引先のインフォーカス社一一・五%、三和銀行二・三%などとなっている。

自販機4団体で 今年も安全推進

フロン回収など環境保護も

今年の「自販機月間」のポスターから

日本自動販売機工業会（事務局東京、矢野純一郎会長）など自販機業界の四団体は、今年も十月を「自販機月間」として自販機の安全推進運動を進めている。

これは自販機の設置・運営についての安全確保を徹底することにより、消費者からの信頼性を高めることを主な目的として、業者を対象に毎年実施してきているもの。

今回は、①自販機統一ステッカーの貼付、②自販機据付基準の遵守、③自販機に関する環境対策、④自販機の安全化と防犯対策、⑤景観との調和対策——をテーマとしている。

うち③については「フロン回収・破壊に関するセミナー」を十月三十日東京、三十一日大阪で開催し、来春施行されるフロン回収・破壊法の概要および自販機業界の対応などを説明する。このほか「自販機ロケ大賞」を選考する。

ポスターは「みんなでつくろう、快適な環境」をキャッチフレーズに、省エネ、空き缶などの回収ボックスの設置、アンカーボルトの取り付けを呼びかけている。

ポケモンから超小型 「ポケモンミニ」

11月末、4800円で発売

㈱ポケモン（本社東京、石原恒和社長）は九月三日、ハンドヘルドTVゲーム機「ポケモンミニ」を十一月末に出荷すると発表した。任天堂が製造し、国内ではポケモン、欧州では欧州任天堂がそれぞれ販売する。

「ポケモンミニ」は任天堂「ゲームボーイアドバンス」（GBA）の約三分の一の大きさで、子どもの服のポケットに入るほど。しかしショックセンサー、赤外線通信機能、振動機能まである。単4アルカリ電池で約六十時間使える。

ゲームソフトはカートリッジ式で、まず「ポケモンパーティミニ」と本体のセット価格四千八百円で出荷され、同時に三作出荷される予定。

「ポケモンミニ」本体

論潮 協会の統合

具体的な団体名、会社名を示すわけにはいかないが、あるメーカーはメーカー団体から退会したいが、どんな不都合があるかと質問して来る。不都合はとくになく、ただその団体の会員でなくなるだけだと答えておく。

ある地方のオペレーター協会からは連合会があっても無意味なので退会しようかと考えているが、それは可能かと問うて来る。もちろん任意脱退の原則があるので退会は自由だが、加盟していないという事実が残ると言っておく。団体からの脱退は、その団体を通じて業務を発展させるという積極性からはほど遠く、せいぜい消極的な反発にとどまらざるをえない。実に残念なことながら、消極的反発としての退会が話題になるほど、この業界は低滞しているのである。

質問して来た人たちがどう進めるかは知らない。それは当人たちの責任において進めることだ。できれば既存のメーカー団体に代わる新団体などを自分たちの手で作るぐらいの積極性を示してほしいと思うだけである。

そして既存の全国団体については、不況による運営困難を理由にした統合の構想がある。組織上の問題点、お金や人の問題など数多く乗り越えなければならないハードルがあることは承知の上で提言がなされている。それほど事態が深刻化しているわけで、統合の話が実を結ぶかどうかは別にして、十分真剣に検討していいように思う。

ただひとつ言えることは、事務方がしっかりしておれば意外と解決することが多いのに、逆の状態になっているという事実である。会費は年間三万円ぐらいまで値下げしてもやっていけるようにしたらいい。もうひとつは、ゲーム場運営が風営法で規制されている事実をどうとらえるかである。矛盾に満ちた規制から解放されるよう努力するのか、規制内にとどまり努力しないのか、によって方向は正反対になる。検討はオープンにして行ない決して隠さないことも必要であろう。

人事異動

オリエンタルランド

（9月10日）ストア事業準備室長、取締役鈴木康史

▼機構改革＝ストア事業準備室を新設

（10月1日）専務経理担当（常務）加藤和男▽技術本部長、常務開発部担当高桑誠▽技術本部技術管理部部長、取締役工事第一部・同二部・同三部担当兼工事第三部長白石広重▽エンターテイメント本部エンターテイメント企画室長、内藤昌彦▽技術本部ファシリティ技術部長（建築部長）工事第一部長菊谷憲一郎▽同アトラクション技術部長（整備部長）山崎薫

▼機構改革＝①技術本部を新設し、技術管理部、アトラクション技術部、ファシリティ技術部を置く、②整理部、建築部、土木部を廃止、③エンターテイメント本部のコスチューミング部を廃止、④グランドオープニング企業推進室を廃止

セタ

（9月15日）退任（執行役員経理担当）井関秀雄

PCCWジャパン

（9月17日）CFO兼管理本部長、執行役員カーソン・ラウ▽退任（執行役員ゲームディビジョンプレジデント）原田健▽同（執行役員CFO管理本部長）デビッド・ルイス

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

9月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	トーナメント・ゴールデンティー・フォー2002トーナメント（インクレディブル・テクノロジー）	8.64
2	ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	8.25
3	トーナメント・ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	7.93
4	ダークシルエット・サイレントスコープ　2（コナミ）	7.83
5	コードワン・ディスパッチ（コナミ）	7.75
6	サイレントスコープ（コナミ）	7.44
7	グリッド（ミッドウェー）	7.33
8	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.23
9	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.14
10	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	7.08
11	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.07
12	サイトフォー（アタリゲームズ）	6.81
13	エリア51（アタリゲームズ）	6.75
14	カーニビル（ミッドウェー）	6.75
15	ミズ・パックマン／ギャラガ・リユニオン（ナムコ）	6.63

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ダンスダンスレボリューション（コナミ）	8.38
2	ジャンボサファリ（セガ社）	8.35
3	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	8.32
4	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	8.05
5	ナスカーアーケード（セガ社）	8.00
6	スマッシングドライブ（ガエルコ／ナムコ）	8.00
7	オーシャンハンター（セガ社）	8.00
8	18ホイーラー（セガ社）	7.91
9	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	7.88
10	タイムクライシス　II（ナムコ）	7.81
11	クレイジータクシー（セガ社）	7.80
12	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	7.62
13	クライシスゾーン（ナムコ）	7.56
14	アークティックサンダー（ミッドウェー）	7.52
15	トップスケーター（セガ社）	7.36

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ビッグバックハンター（インクレディブル・テクノロジー）	8.28
2	ターキーハンティングＵＳＡ（サミー）	8.27
3	ディアハンティングＵＳＡ（サミー）	7.76
4	ストライカーズ1945　パートIII（彩京／ワールドワイド）	7.14
5	カプコンvsＳＮＫ（カプコン）	7.07
6	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	7.06
7	マーヴルvsカプコン　2（カプコン）	7.05
8	シンプソンズボウリング（コナミ）	6.92
9	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	6.91
10	ゴールデンティー・クラシック（インクレディブル・テクノロジー）	6.88
11	マーヴルvsカプコン（カプコン）	6.69
12	メタルスラッグ　3（ＳＮＫネオジオ）	6.59
13	ライデンファイターズ　2（セイブ／ファブテック）	6.53
14	メタルスラッグ　Ｘ（ＳＮＫ）	6.52
15	ポリストレーナー（Ｐ＆Ｐ／ＩＣＥ）	6.49

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	オースチンパワー（スターン）	8.00
2	カクタスキャニオン（ウィリアムズ）	8.00
3	ハイローラー・カジノ（スターン）	7.75
4	スターシップ・トルーパーズ（セガピンボール）	7.71
5	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.58

オールディー・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	テンペスト（アタリ）	6.25
2	スズカ８アワーズ（ナムコ）	6.23
3	ザ・シンプソンズ（コナミ）	6.17
4	ギャラガ（ナムコ／ミッドウェー）	6.11
5	ミズ・パックマン（ナムコ／ミッドウェー）	6.09

　《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

米国ジョージア州が
TVゲーミング機禁止
リデムプションを装う賭博の撲滅へ

米国ジョージア州下院議院は九月六日、すべてのTVゲーミング機を禁止する州法案「2EX2」を圧倒的多数で可決した。同法案は八月末に上院で可決されているが、下院でいくつか細かい修正があったので修正案として近日中に上院で改めて可決成立する。施行は来年一月一日の予定。

ジョージア州では州法でリデムプションゲームを認め、スキルを要するゲームに限り一ゲーム五ドル以下の景品（現金はだめ）提供を認めてきた。その景品はいくつか貯めることもできた。しかしこの州法を根拠に多くの違法なTVゲーミング機設置営業がはびこることになった。

具体的にはTVポーカーゲーム機や「エイトライン」型TVスロットマシン、TVブラックジャック機などを五十ないし百台も設置し、遊技の結果勝った客に現金を支払うという違法営業が州内にはびこり、警察による摘発が相次いだ。このため州法による規制強化を求める声が昨年ごろから強まっていた。

今回可決した州法ではいかなるゲーミング機の設置運営も許さず、それらの遊技機で現金をペイアウトすれば刑罰を課すことになっている。

しかし同州のロイ・バーンズ知事はそもそもリデムプションゲーム機も気に入らないので、新たな州法にも満足していないという。一方、AMゲーム機のオペレーターたちは、賭博ゲーム業者を追放してもらえるので喜こんでいると思われがちだが、新州法に反対しているとのこと。分からないことが多すぎる。

韓国で新法施行
ゲーム場2種に
シングルロケは初めて可能に

韓国で九月二十五日に施行されるゲーム機設置営業に関する法律は、①これまで許されなかったシングルロケを初めて認めることにした、②ゲーム場を未成年者が入れない成人向け遊技場と、未成年者でも入れる一般ゲーム場の二種類に区別した点で画期的とされている。

韓国のゲーム場規制については分からない点が多いが、ゲーム場は二万五千ヵ所ないし三万ヵ所あり、過当競争に陥っているもようだ。新法はこうしたゲーム場を許可制によって規制するもので、許可は韓国のメディア・レイティング局が担当する（日本のように警察が担当するわけではない）。

新法で初めて可能になったシングルロケでは、ゲーム機はあらゆる年齢層向けでなければならず、一ヵ所二台以下と決められている。一-二プレイヤー向けは二台として計算され、一台しか置けない。

ゲーム場のうち、成人向け遊技場と一般ゲーム場の区別は、設置されるゲーム機の内容によって決まることになる。それを決定するのがメディア・レイティング局の大きな仕事となる。ゲーム場自体の区分も同局が判定する。いわゆるメダルゲーム機、つまりゲーミング機は成人向けとなるもようだ。

ミッドウェー社決算
純損失が膨らむ
業務用撤退、家庭用も縮小

米国ミッドウェーゲームズ社（シカゴ、ニール・ニカストロ社長）は九月五日、第四・四半期（四-六月期）と年間決算を発表。すでに七月下旬業務用ゲーム機市場からの撤退を発表しているが、それ以前でも業務用部門が大きく落ち込み、減収赤字になっていた。

四-六月期の売上高は前年同期比一八％減の二千二十一万ドル、営業損失は三九％減の三千十四万ドル、純損失は四％減の二千九百六十七万ドルだった。

部門別売上高は、業務用が七三％減の四百四十六万ドル（うち完成品タイプは八一％減の二百六十六万ドル）、家庭用は九三％増の千五百七十五万ドルだった。家庭用の内訳は「PS2」用九百六十七万ドルで、「GBA」用四百四万ドルなどとなっている。

六月期年間決算では売上高が前年比五〇％減の一億六千八百二十万ドル、営業損失が二七五％増の七千八百三十六万ドル、純損失が四六八％増の六千八百四十八万ドル。部門別売上高は、業務用が五一％減の五千八十八万ドル、家庭用が四九％減の一億千七百三十二万ドルだった。

減収原因は業務用からの撤退に伴うものと、家庭用で次世代機への移行に伴うもの、そして事業規模縮小を挙げている。

ミッドウェー社では、業務用ビジネスから撤退したものの家庭用には力を注いでおり、今年九月から来年十二月にかけてPS2、ゲームキューブ、Xbox、GBA用に計四十八タイトルのゲームソフトを出荷するとしている。

米国IALEI会長に
ヒンクル氏選任
AMOA、ファンエキスポ同時開催

米国FECオペレーター団体、IALEI（インターナショナル・アソシエーション・フォー・ザ・レジャー＆エンタテイメントインダストリー）の会長が十月上旬、ナムコ・サイバーテイメント社のジョージ・スミス氏からヒンクルFECのジーン・ヒンクル氏にバトンタッチされることになった。

IALEIは九三年設立のIAFECが〇〇年一月に名称変更したもので、FECオペレーター向け展示会「ファンエキスポ」の主催団体となっている。「ファンエキスポ」自体は、展示会社のベルウェザー社が九一年から開催、九七年からリード社が開催してきたが、〇〇年六月にIALEIら業界団体が買い取っている。

長い伝統を持つ米国AMOAエキスポと比較的新しいファンエキスポは市場拡大傾向の時期には別々に開催され、それなりの意味があったが、市場縮小の傾向に逆えず九九年以降は「同時期、隣り合わせ」で併行開催となっている。

今年はいずれも十月四-六日、ラスベガス・コンベンションセンターで開催される。ふたつの展示会は協力関係にあり、いずれか一方で入場登録すれば、もう一方にそのまま入場できるなど、登録入場者に便宜を図っている。

米国ロウ社のネット式
壁かけジューク
「サテライト」10月披露へ

米国ロウ・インターナショナル社（カンザスシティ、スチーブン・ハウティ社長）は壁かけ式ジュークボックス「サテライト」を開発、AMOAエキスポ01で披露することを明らかにした。

サイズは高さ九十一ｾﾝ、幅七十九ｾﾝ、奥行三十三ｾﾝで、17ｲﾝﾁのフラット式タッチスクリーンのモニター付き。硬貨と紙幣、クレジットカードを受け入れる。ハードディスクに百曲以上収納できる。

ロウ社は伝統的ジュークボックスメーカーのひとつで、最近ではインターネットで曲をダウンロードする「ネットスター」をヒットさせた。「サテライト」はそれに続く製品で、千ワットのサウンドを出す力がありながらコンパクトにまとめられている。十一月中旬に出荷される。

Row's “Satellite”

米国スキーボール社
エロウ社と提携
ベルギーのクレーン販売で

リデムプションゲームで知られる米国スキーボール社（ペンシルバニア州シャルフロント、ジョー・スラデック社長）とベルギーのエロウ社（シン・ニクラス）が九月にも業務提携し、スキーボール・エロウAMゲームズ社を設立。新会社の社長にベトソンエンター／ファンマーチャンツ社長だったニール・ローゼンバーグ氏が就任した。

エロウ社はクレーンゲーム機で知られており、業務提携によってスキーボール社はエロウ社クレーン機を米国で製造し、新会社がそれを北米と南米で販売する。欧州ではエロウ社が従来どおり販売。それ以外の市場については二社で分け合うとのこと。

エロウ社クレーン機の新作「オプチマム」は、北米向けに開発されており、IAAPAショー01で披露される予定。

International Trade Show

Show	Date
Slovakia Show (Bratislava, Slovakia)	Oct. 3-4
AMOA Expo'01, Fun Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
Preview 2002 (London, UK)	Oct. 10-12
29th ENADA (Rome, Italy)	Oct. 10-12
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 12-14
World Gaming Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 17-19
AMPFE'01 (Guangzhou, China)	Nov. 9-11
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17
Kamex 2001 (Seoul, Korea)	Dec. 7-11
EELEX 2001 (Moscow, Russia)	Dec. 13-15
2002	
Interschau'02 (Dusseldorf, Germany)	Jan. 10-12
IMA'02 (Nurnberg, Germany)	Jan. 15-18
ATEI, ICE, Euro Show'02 (London, UK)	Jan. 22-24
AOU Amusement Expo'02 (Chiba, Japan)	Feb. 22-23
IAAPI (Mumbai, India)	Mar. 1-3
ASI 2002 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 6-8
Spring ENADA (Rimini, Italy)	Mar. 7-10
TPFCS '02 (Dubai, UAE)	Apr. 23-25
E3 2002 (Los Angels, U.S.A.)	May. 23-25

プライズフォーラム

見るは目の毒聞くは気の毒
景品の限度額は800円

―店長、東京ビッグサイトのAMショー楽しかったですね。初めて連れて行ってもらったのでなんかとても興奮しました。へーうちの業界ってこんなのかとか、普段目にする機会のないメーカーさんの小間ってこんなものかとか、感激しました。

―おおげさだね。それより頼んでおいた景品はちゃんと見てきただろうね。

―もちろんですよ。これでも仕事はきっちりやるほうですから。

―そりゃ良かった。僕は機械を見るのに忙しくて景品にまで手が回らなかったからね。

―市販価格八百円以下ってわざわざ気にしなくても、皆ルールを守った物ばかりなので、ともかく気に入って良いなと思った物を選べば良いから楽でした。

―そうなんだ。ゲーム場の営業者団体AOUが決めた「ゲームセンターにおける景品の取り扱いに関する要領」というのがあってね、それに違反した物は出品できないことになっているから、当然業界のルールを守った物しか出ていないんだ。

―えーそんなものがあるんですか？

―あたりまえだよ。どこにでもルールはあるよ。そのことは今度説明するから、見てきた景品の話はどうなったんだ。

―それは、そんな訳でこれは高額景品じゃない、なんて気にしなくて良かったから、各ブースで貰ったカタログに印をつけておきました。

―じゃあ、それを検討して申し込めばいいね。

―やはり、見て、触ってっていうのは一番ですよ。カタログだけだとイマイチ不安ですから。ぜひ、次回も連れて行って下さいね。

話題のマシン

CGテニス「パワースマッシュ 2」

男女ダブルスも

セガ社から「VF4・バージョンB」も

㈱セガ（本社東京、佐藤秀樹社長）から、CGテニスゲーム「パワースマッシュ２」が十月下旬発売となる。また「バーチャファイター（VF）4」のリニューアル版「VF4・バージョンB」が八月下旬発売となった。

「パワースマッシュ２」はヒットメーカー開発。前作の基本コンセプトを踏襲しながら、内容を一新しバージョンアップしたもの。

前作では男子選手のみだったが、「２」ではセレーナとヴィーナスのウィリアムス姉妹をはじめ八人の一流女子選手が採用された。また男子選手も三人が新しい選手と入れ替わり、残り五人の選手はデータを一新して動きも全面的に撮り直し、特徴のあるクセや仕草も再現。

女子選手が加わったため、二人用での男女混合ダブルスもできるようになった。ダブルスは三ステージ、シングルは五ステージ構成。

操作方法も一新された。八方向レバーと二つのボタンを使用するのは前作と同じだが、ボタンでトップスピンとスライスを打ち分けることができるようになり、さらに前作になかった二つのボタン同時押しの操作が加わり、これでロブを打つことになる。

「ナオミ」基板用GD-ROM販売でOP価格十六万八千円。

「VF4・バージョンB」は、使用するデータカードのフォーマットを変更するなどして、ネットワークサービス「VFネット」との対応で生じていた不都合を解消するとともに、ゲームバランス面で各キャラの力量の調整、技や操作方法の統合などを行なったもの。

技の種類が少なかったキャラには新しい技を追加し、あまりメリットがなかったり使う場面が少なかった主力技などの効果が調整された。またコマンド入力で多岐にわたっていた操作方法について、移動系はすべて三つのボタンに、特殊技は二つのボタンにまとめ、前作ではボタンと組み合わせていたレバーを省略したり、レバーの方向を変えるなど全面的に見直された。

「VFネット」で入手して身に付ける般若の面や服装などのアイテムの数が、各キャラごとに約八倍と大幅に増えた。

「ナオミ２」基板とGD-ROM、ネット対応キットなどのセット標準価格八十四万一千二百五十円。なお前作を購入している業者には無償でGD-ROMを交換する。

パワースマッシュ 2

バーチャファイター 4VerB

カプコン／バンプレスト

空中での戦いも

「ガンダム連邦VSジオンDX」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）開発CGロボット対戦ゲーム「機動戦士ガンダム連邦VSジオンDX」が九月十四日発売となった。

これは"ガンダム"などモビルスーツ（MS）を操作し、連邦軍とジオン軍に分かれて対戦するもので、通信により二対二の計四人（四台）まで同時プレイができる。前作を大幅にバージョンアップし、空中を自在に飛行できるようになったのが最大の特徴で、宇宙空間でのステージが五つ追加され計十七ステージ構成となった。前作と同じ八方向レバーと四つ（発射、格闘、ジャンプ、標的変更）のボタンを操作。

MSのキャラは、陸戦型の「RX-79ガンダム」と「RGM-79GM」、宇宙専用ポッド「RB-79ボール」の三体を追加。前作の十九体も改良、調整が施され、新しい技が追加されたりモーションが一新されたものもある。各MSに数種類の異なる武器が設定され、選択して使用する。

スタートボタンで味方に信号を送ることができ、一人用ではコンピューターのMSに指令変更、二人用では耐久力を味方に伝える。ライフゲージ制。

「ナオミ」用GD-ROM販売でOP価格二十六万八千円。

機動戦士ガンダム連邦VSジオンDX

デジカメ3台使用シール機

落書き場所別に

アトラス「やまとなでしこ」

㈱アトラス（本社東京、岩田松雄社長）から、シールプリント機「やまとなでしこ」が十月上旬発売となる。

これは稼働効率を上げるため撮影、落書き、プリントアウトの場所を分離させたこと、四百三十万画素の業務用デジカメを三台搭載し、利用者にポーズを指示するモードがあることなどが特徴。

カメラは最上部と中央、下部に、フラッシュが上部と中央の二ヵ所に配置され、これは業務用デジカメユーザーの組織「DENJUKU」とタイアップし最良の配置としたもの。

カメラを選択する通常モードとカメラやポーズなどが音声で指示されるカメラマンモードがあり、いずれもシール機最多の二十一カットを撮影。うち六カットを選択後、キャビネット後部のカーテン内へ移動し十五インチ液晶画面で六カットに落書きをする。落書きの制限時間は三十秒だが、最大三分まで切り替えできる。

プリントアウト部は外部の側面（左右どちらにも設置可能）にある。カートリッジ二つ搭載。OP価格百五十八万円。

やまとなでしこ

話題のマシン

刀の柄を持って振り回し

刺客を斬り倒す

コナミの剣劇ゲーム機「剣」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、時代劇をテーマとしたTVゲーム機「剣」（つるぎ）が九月下旬発売となった。

これは次々と襲ってくる刺客を剣で斬り倒していくゲーム。備え付けの刀の柄だけをデザインしたコントローラーを持って左右上下に振ると、センサーにより画面上の刃の部分がその方向に振られるというもの。

コントローラーを振る角度や大きさによって敵へのダメージが変わる。敵が斬りかかってきた時にコントローラーを立てて備えると防御できる。敵と刀を合わせたり斬られたりすると、コントローラーに反力が伝わる。

またフットペダルを踏むと遠い敵に近づく。

途中で画面に剣を振る流れが示され、その通りに振り回すと必殺技になり、大きなダメージを与えられる。ゲームはライフ制で、ろうそくの燃え方で表示。キャビネットは城をデフォルメしたデザインになっている。価格百八万円。

剣-TSURUGI-

「Gネット」のシューティングゲーム

都会の魔物撃破

アルファ・システム／タイトー「式神の城」

式神の城

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から「Gネット」ソフトとして、㈱アルファ・システム開発シューティングゲーム「式神（しきがみ）の城」が九月下旬発売となった。アルファ・システムは家庭用ゲームソフトメーカーだが、同ゲームで業務用に初参入した。

これは縦スクロール画面でキャラが都会上空を飛び、魔物を倒していくもの。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

攻撃方法や能力が異なる五人のキャラから選択。通常の連射攻撃、敵弾を消してダメージを与える攻撃、一段と強力な"式神攻撃"の三種類を駆使。

敵を破壊するごとに現れるコインを取ると得点が加算され、一定枚数以上を取ると攻撃レベルが最高四段階までアップ。式神攻撃は全方向発射や追尾攻撃、レーザーなどキャラにより異なるが、この攻撃で敵を破壊すると多量のコインが出現し自動的に回収できる。

また敵や敵弾に接近して攻撃すると通常より最高八倍の高得点となるテンションボーナスシステムがあり、最高倍率の時の攻撃は最大の破壊力となる。各ステージはタイマー制。ゲームはライフ制。ゲームカードOP価格十三万円。

TVメダルゲーム3作目

野球やパズルで

ナムコ「ファンキューブ3」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、TVメダルゲーム機「ファンキューブ３」が九月中旬発売となった。

これはゲームを選んでプレイするシリーズの三作目で、三種類の新ゲームを内蔵したもの。主な内容は次のとおり。

①「パネルマッチ・ベースボール」＝裏向きのパネルを二枚ずつめくり、ヒットやホームランなどの表示を揃えながら野球ゲームを進め、得点に応じてメダルが払い出される。

②「五段重ね将軍」＝落下する数字を示した城を下部で数字順に積み上げていくパズルゲーム。

③「シークレットカラー」＝四つのボールの色が並ぶ順番を当てるもの。

OP価格三十九万八千円、改造キットは十四万八千円。

パネルマッチベースボール

五段重ね将軍

シークレットカラー

大小景品でプライズゲーム

サオでビン立て

こまや「BIN・TATE」

㈱こまや（本社神戸市、屋上芳郎社長）から、アーケードゲーム機「BIN・TATE」が九月上旬発売となった。

これは先端に輪を吊り下げたサオを操作し、横に寝かせたビンに輪をかけてうまく立たせるというゲーム。ビンはボックス内の円形台の上にあり、サオは前面ガラス張りの中央部に設置され柄の部分が外に出ている。

一ゲームで三回挑戦。一回はタイマー制で、回を追うごとに制限時間が短くなる。残り時間と各回の成否（○×）はバックに表示。二回成功すると七十五ミリカプセル景品が払い出され、三回とも成功すれば上部にディスプレイされた三種類の大型景品から一つを選ぶことができ、その景品の扉を開けて取り出せる。OP価格四十九万八千円。

BIN・TATE

カプコン「ヘビーメタル・ジオマトリックス」（本紙第636号本欄掲載）は、基板OP価格二十二万八千円で九月十四日発売となった。

総目録

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点で⒜明らかなコピー機や⒝とばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶ＴＶゲーム機❷アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❸メダルゲーム機、❹ＡＭ自販機、❺乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ＲＯＭキットのみなどのＴＶゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越しおよび次回へ繰り越し）

スリルドライブ 2
ＴＶドライブゲーム機。破損シーンや霧、夕陽、暗闇などの演出を加えリアルになった。２Ｐ型価格148万円。同社従来機用改造キットもある。**【コナミ】**No.632

機動戦士ガンダム・連邦vsジオン
ＣＧロボットバトルゲーム。２対２の対戦。ロボットは13体。ロックオンも可能。「ナオミ」基板セットＯＰ価格25万８千円。**【カプコン／バンプレスト】**No.632

ＧＡＨＡＨＡ・一発堂
ＴＶミニゲーム機。ゲーム内容により大きなレバーを回したり叩いたり上から押し込んだりする。ゲームは24種類内蔵。価格81万円。**【ナムコ】**No.632

スーパーワールドスタジアム2001
ＴＶ野球ゲーム機。各プレイヤーの勝敗を順位表に反映するペナントレースモードを追加。「システム12」基板ＯＰ価格17万８千円。**【ナムコ】**No.634

プロギアの嵐
横スクロールＴＶシューティングゲーム。プロペラ戦闘機と機銃、ウェポンのキャラ選択。「ＣＰＳⅡ」基板でＯＰ価格13万８千円。**【ケイブ／カプコン】**No.633

ビートマニアⅡＤＸ 5th スタイル
ＤＪシミュレーションゲーム機。難易度が高い譜面や実写撮り込み画像を加えるなど、マニア向けモードを充実。改造キット価格26万８千円。**【コナミ】**No.633

パラパラパラダイス 2nd ＭＩＸ
ＴＶダンスシミュレーションゲーム機。キャラがパラパラの振りを教えてくれる初心者モードを追加。通信可能。改造キット価格19万８千円。**【コナミ】**No.633

ヴァンパイアナイト（ＳＤ）
同社同名ＴＶガンゲーム機のアップライト型。魔物が高速移動する時は影のようになるなど高度な画像。ライフ制。価格111万２千５百円。**【ナムコ】**No.633

ヴァンパイアナイト（ＤＸ）
ＣＧガンゲーム機。魔物を倒し村人を救っていく。魔物に表示される弱点を撃てば一発で倒せる。セガ社が開発に協力。価格172万５千円。**【ナムコ】**No.633

戦国伝承2001
ＴＶ武器アクションゲーム。忍者が武将を倒す。ボタン連打で動きが４段階に変化。「ネオジオ」用ゲームカートリッジＯＰ価格８万８千円。**【ＳＮＫ】**No.635

ナイトレイド
ＴＶシューティングゲーム。翼が分離し攻撃する。得点は減点もある。「Ｇネット」第13弾。ゲームカードＯＰ価格11万８千円。**【タクミ／タイトー】**No.635

モンキーボール
ＣＧアクションゲーム。バナナ形レバーでサルが入った透明カプセルを転がしゴールをめざす。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭ価格11万７千５百円。**【セガ社】**No.634

ゼロガンナー 2
ＣＧシューティングゲーム。円を描き全方向へ発射するなど攻撃方法やゲームシステムを一新。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭＯＰ価格13万８千円。**【彩京】**No.634

狙撃
ＴＶガンゲーム機。「サイレントスコープ」シリーズ３作目でステージを一新。スコープをのぞきテロを狙撃。改造キット価格24万８千円。**【コナミ】**No.634

ポップンミュージック 6
ＴＶ音楽ゲーム機。２種類以上のノルマを組み合わせる上級者モード、年代を問わずに楽しめる曲など追加。改造キット価格24万８千円。**【コナミ】**No.634

クラッキンＤＪ・パート２
ＤＪシミュレーションゲーム。操作方法が表示する初心者用、高度なテクニックを要求する上級者用モードを追加。改造キット価格15万円。**【セガ社】**No.636

スーパーメジャーリーグ
ＣＧ野球ゲーム。01年メジャー開幕時データ採用。イチローや新庄も登場。マニュアル守備も。「ナオミ」用ＧＤ－ＲＯＭ価格14万７千５百円。**【セガ社】**No.636

グラビアコレクション
ＴＶパズルゲーム。カラーボールを下部に落とし同色を４つ並べて消す。背景にアイドルの映像を採用。基板ＯＰ価格29万８千円。**【セイブ開発】**No.635

ワイルドライダーズ
ＴＶバイクアクションゲーム機。暴走族が追ってくる警部をかわし逃走。アニメポリゴン画像。「ナオミ２」基板使用。価格97万５千円。**【セガ社】**No.635

カプコン vs ＳＮＫプロ
ＴＶ格闘ゲーム。新キャラを加え攻撃方法などバージョンアップ。ターボスピードを４段階から選ぶ。「ナオミ」基板ＯＰ価格24万８千円。**【カプコン】**No.635

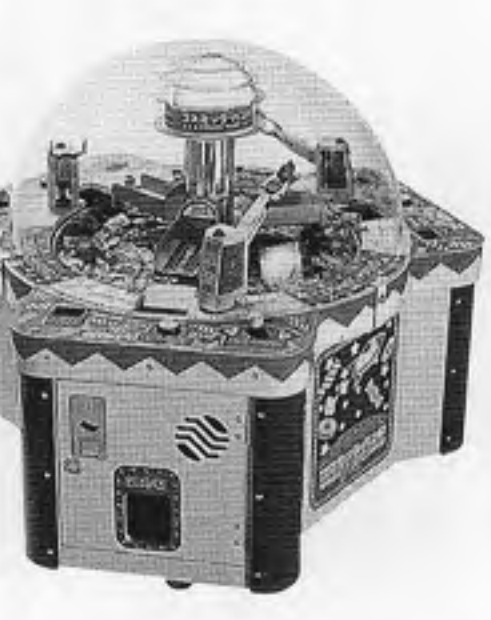
ガンバリッチ
ブロック崩しを基本にしたＴＶシューティングゲーム。下部フリッパーでボールを打ち返す。多彩なアイテムがある。基板ＯＰ価格15万８千円。**【彩京】**No.635

話題のマシン

（第632号～第636号）

さるとびジャンプ
プライズゲーム機。左右４つのレバーを下から順に弾き、サルを描いた円盤を飛ばしながら上部へ運んでいく。ＯＰ価格22万９千円。**【タイトー】**No.632

ハッピードア
プライズマシン。上下２段のＬＥＤスロットの数字が５つ合えば、ボックスのドアを開けて景品を取り出せる。価格87万２千５百円。**【ナムコ】**No.631

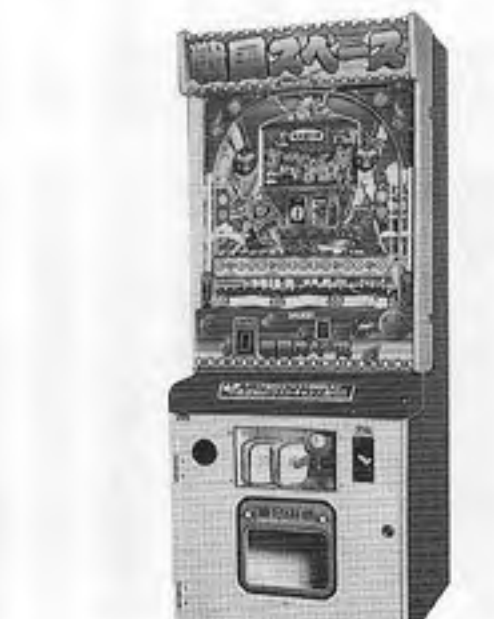
ヘビーメタル・ジオマトリックス
ＣＧ武器アクションゲーム。飛行できるなど多彩なアイテムと地形や建造物を利用しながら敵と戦う。「ナオミ」基板ＯＰ価格22万８千円。**【カプコン】**No.636

ラウンドスクエア
６人用プライズマシン。円錐形のターンテーブル上の景品を狙い、バーを上へスライドさせ景品を押し上げて落とす。ＯＰ価格148万円。**【サミー】**No.633

仮面ライダーアギト変身／Wルーレット
プライズゲーム機。アギトか怪人、攻撃内容を示す２つのリールを止め電光で攻防。怪人のパワーをなくす。ＯＰ価格32万８千円。**【バンプレスト】**No.633

福引ちゃんす
福引をモチーフにしたプライズマシン。ルーレットでの数字分だけ紅白の玉が入った箱を回し、赤玉が出ると景品を獲得。ＯＰ価格82万円。**【エイブル】**No.633

ホームランスタジアム
「くみくみっくす」２作目のプライズゲーム機。バットスイッチでボールを飛ばし野球ゲームを進めていく。ＯＰ価格39万８千円。**【バンプレスト】**No.632

コスミックハンド
３人用プライズマシン。クレーンを操作しターンテーブル上の菓子類を挟み取り、コンテナに乗せると最後に傾き落下。ＯＰ価格59万８千円。**【こまや】**No.632

スーパーグルグルステーション
10人用の大型プライズマシン。回転寿司のように皿に乗って流れてくる景品をバーで落とす。特殊バー使用のチャンスも。ＯＰ価格980万円。**【セガ社】**No.632

ピラミッドミステリー
８人用メダルゲーム機。プッシャータイプ。メダルを弾き飛ばし、一定条件でピラミッドの階段上のメダルが大量に落下。ＯＰ価格480万円。**【ナムコ】**No.634

戦国スペース
プライズゲーム機。ボールを弾き入った穴の数字分だけ、九州から北海道までスゴロク式に進む。一気に進む特典も。ＯＰ価格44万８千円。**【昭和技研】**No.636

ハッピーロト
プライズマシン。ルーレットランプを６つ止め、指示された数字と幾つ合ったかで３段階の景品獲得。ＯＰ価格39万８千円。**【グランプリ／エナジィ】**No.636

カーニバル・デイ
プライズゲーム機。玉を弾き上部盤面の穴に入れると指定数の玉が下部盤面に落ち、入った穴で大中小の景品獲得。ＯＰ価格49万８千円。**【ユウビス】**No.636

おいかけっこトーマス
「くみくみっくす」３作目のアーケードゲーム機。速度などをルーレットで変えながらトーマスの走行を楽しむ。ＯＰ価格39万８千円。**【バンプレスト】**No.634

コロコロぴょん
プライズゲーム機。ボールを上部へ弾いた後、盤面のプレートに乗せて傾けながらポケットに入れていく。ＯＰ価格25万８千円。**【タイトー】**No.634

キッズ新幹線
定置型乗物機。遊園地のジオラマの中でミニ新幹線をレバーで走行、停止させる遊び付き。前のライトが点灯。２人乗りで定価106万円。**【トーゴ】**No.634

ちびっこパトカー
定置型乗物機。ミニパトカーをハンドルで操作するドライブゲーム付き。シフトレバーやマイクでの遊びもある。２人乗りでＯＰ価格78万円。**【ホープ】**No.633

ハローキティとドライブ
定置型乗物機。フロント部分にキティの顔をレリーフ調に大きくあしらったデザイン。終了後キャラカードを払い出す。ＯＰ価格65万円。**【日邦産業】**No.632

チャオッピ／
シールプリント機。カメラを天井にも設置し真上からの写真も撮れる。フラッシュは前後に計６ヵ所設置している。ＯＰ価格145万円。**【オムロン】**No.631

はしれ／パトカー
ＴＶメダルゲーム機。パトカーが逃走車を追跡し、爆弾などを避けながら接近してつかまえる。コンティニューもできる。ＯＰ価格25万８千円。**【セガ社】**No.635

ベガスショット
１人用メダルゲーム機。「のっけてケロ」の大人向けバージョン。パッドを叩いてメダルを飛ばし小皿に乗せる。ＯＰ価格29万８千円。**【こまや】**No.635

OCTOBER 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機──ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　4（セガ社　Naomi 2） Virtua Fighter 4 (Sega)	8.94
2	3	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ　2（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK 2 (Capcom)	8.32
3	2	機動戦士ガンダム　連邦ＶＳジオン（カプコン／バンプレスト　Naomi） Mobile Suit Gundam (Capcom/Banpresto)	8.00
4	4	鉄拳　4（ナムコ） Tekken 4 (Namco)	7.48
5	6	バーチャストライカー　3（セガ社　Naomi） Virtua Striker 3 (Sega)	6.20
6	5	ビーチスパイカーズ（セガ社　Naomi） Virtua Beach Volleyball (Sega)	6.00
7	7	ホットギミックインテグラル（彩京） Mahjong Hot Gimmick Integral* (Psikyo)	5.23
8	20	対戦ホットギミック　3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.00
9	11	スーパーメジャーリーグ（セガ社　Naomi） World Series Baseball (Sega)	4.86
10	9	ストリートファイター　Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.58
11	13	ミスタードリラー　グレート（ナムコ） Mr. Driller Great (Namco)	4.57
12	12	パワースマッシュ（セガ社　Naomi） Virtua Tennis (Sega)	4.56
13	10	スーパーワールドスタジアム　2001（ナムコ） Super World Stadium 2001 (Namco)	4.38
14	27	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.31
15	26	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	4.29
16	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	4.26
17	19	ギルティギア　Ｘ（サミー　Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	4.21
18	15	パズループ　2（ミッチェル／カプコン） Puzz Loop 2 (Mitchell/Capcom)	4.20
19	21	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.14
20	14	ストリートファイター　ＺＥＲＯ　3　アッパー（カプコン／セガ社　Naomi） Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom/Sega)	4.10
21	16	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.09
22	32	対戦ホットギミック　フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.00
23	36	カプコン　ＶＳ　ＳＮＫ（カプコン　Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	3.88
24	17	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	3.83
25	43	ミスタードリラー　2（ナムコ） Mr. Driller 2 (Namco)	3.69

＊The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	太鼓の達人　2（ナムコ） Taiko no Tatujin 2 (Namco)	8.43
2	2	クラブカート（2Ｐ／ＤＸ）（セガ社） Club Kart (2P/DX) (Sega)	7.67
3	3	ダービーオーナーズクラブ　2000（セガ社） Derby Owners Club 2000 (Sega)	7.28
4	－	ビートマニアⅡＤＸフィフススタイル（コナミ） Beat Mania Ⅱ DX 5th Style (Konami)	7.00
5	11	ヴァンパイアナイト（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Vampire Night (SD/DX) (Namco)	6.45
6	8	シャカっとタンバリン！（セガ社） Syakatto-Tambourine (Sega)	6.38
7	6	ドラムマニア・フォースミックス（コナミ） Drum Mania 4th Mix (Konami)	6.25
8	4	スリルドライブ　2（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive 2 (2P/SD/DX) (Konami)	6.15
9	10	ポップンミュージック　6（コナミ） Pop'n Music 6 (Konami)	6.09
10	5	ガンサバイバー2・バイオハザードコード・ベロニカ（カプコン／ナムコ） Gun Survivor 2 Biohazard Code Veronica (Capcom/Namco)	6.07
11	9	バトルギア　2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	6.06
12	7	タイムクライシス　2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	5.94
13	14	ニンジャアサルト（ナムコ） Ninjya Assault (Namco)	5.50
14	16	ザ・警察官（コナミ） Police 911 [Police 24/7] (Konami)	5.31
15	13	モーキャップボクシング（コナミ） Mocap Boxing (Konami)	5.25
16	12	マンボ・ア・ゴーゴー（コナミ） Mambo a Go Go (Konami)	5.22
17	17	コンフィデンシャルミッション（ＳＤ／ＤＸ）（セガ社） Confidential Mission (SD/DX) (Sega)	5.17
18	24	サンバＤＥアミーゴ　ver.2000（セガ社） Samba DE Amigo ver.2000 (Sega)	5.00

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	劇的美写（日立ソフトウェアエンジニアリング／セガ社） Gekitekibisya (Hitachi Software Engineering/Sega)	9.38
2	3	天使のステージ（イーキューリンク／辰巳） Angel Stage (Tatumi)	8.83
3	2	ハードパンチャー　はじめの一歩（タイトー） Hard Puncher (Taito)	8.75
4	4	チルティショット（オムロン） Teilty Shot (Omron)	8.61
5	5	チャオッピ！（オムロン） Chaopi (Omron)	8.18
6	－	フォト＆シール・ハテナ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Hatena? (Make Software)	8.14
7	8	キャンバスショット（オムロン） Canvas Shot (Omron)	8.00

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.383

有田佐市

Ludus Tonalis〈30〉

同じ芸術作品でも音楽は文学に比してその特徴のひとつとして、繰り返し鑑賞するということがあげられよう。

文学でも勿論ただ一度だけ読み通すのではなくて、何度も読み返す場合もあり、またそうでなければ愛読書なるものも存在せず、ことに詩については深い感銘を受けた詩（短歌、俳句もふくめて）については暗誦をしている人が多いのだが、そういうことを考慮にいれても、音楽鑑賞の同一作品への繰り返しの度合は比較の対照にならないぐらい圧倒的なものである。

音楽が分るからの程度から楽しめるの程度に変ってゆくのには、どれだけの回数それを聴きこんだかだけにかかっている。よくないことに、あまり大した作品ではないということが分るまでにも、相当の繰り返しと時間の浪費を要するということになるのだが、まあそこは良くしたもので、良いということが十全に理解されるようになるまでには長時間の鑑賞が必要だが、一方で悪い音については、最初の鑑賞で直感がはたらき、つよい拒否反応がおこるというのが多い。

良い作品が楽しめるようになるのにどうして長い時間を要するのかというと、たとえば広大な庭園を散歩することを想像してもらえばよい。はじめは特に目立つように造られた美しい風景に心をうばわれるのだが、何度も注意深く仔細に観察すればするほど往時の古（いにしえ）の人々の細やかな造園への意図が偲ばれてゆく。タウトの教えに従って桂離宮へ足を運んだ加藤周一はその様態を──桂離宮では眼は思考の変圧器になる──といっているのではないか。

それにしても音楽の繰り返しの鑑賞というのは気が遠くなるようなものである。

第一次大戦後ウィーンに生まれた十二音音楽のシェーンベルクの作品が、音楽会で聴衆に音楽として聞かれるようになったのは、本場のウィーンでさえようやくついこの頃のことであり、それまでは演奏する側の問題もあったのだろうが、あくまでも実験的な音としか把えられていなかった。なかなか心底から楽しむことは出来ない音だったのだ。

繰り返しだけが有効かといえば、一方で繰り返しによって慣れが生じてしまい、無意識のうちにその音を聴き流してしまい、実際には音が流れているのに、聞いていないという状態に陥ってしまうというのも人間の耳の難かしい問題である。

そういうことが出来るのだから、あのガード下の轟音の下に住居を構える人もいるのである。昭和三十二年、読売の記者であった友人が居を定めたのが鶴橋のガード下で、泊めて貰った私は一睡も出来なかったが、友人は悠々と熟睡していた。

電車の轟音とは問題にならないぐらいの音量であるが、私が棲んでいる街では今でも朝は六時、夕方は五時に千里寺の鐘の音が響いてくる。こちらに居を移した当初にはこの鐘の音に驚いたが、今では何時鳴ったのか分らないほど鐘の音に鈍感になってしまった。

梅津時比古がラフマニノフの合唱交響曲「鐘」をとりあげているのを見て、そういえば寓居でも鐘を毎日聞いているとおもいだすぐらいの程度でラフマニノフほどの鐘にたいするおもいこみはない。

はじめて聞いた日には江戸時代に時刻を知らせた慣習が未だに残っているのかと街の優しさを感じさせられたけれど、今では大晦日に少々緊張気味に聴くぐらいのものである。

ロシアからアメリカへ亡命する前に、忘れ難き伝統の村ノブゴロドのために万感のおもいをこめてラフマニノフが作曲したのが「鐘」であり、この曲は、ラフマニノフ自身が自らの最高傑作と断言したにもかかわらずめったに演奏されないという。

私も合唱曲でいえばラフマニノフの「晩祷（ばんとう）」はよく知っている。あのもこもこと奥深い大地の地底から粒立ち泡立ってくるようなバスの感じ、ギリシア正教から東方教会、ロシア正教、チャイコフスキーの宗教曲へとうけつがれている流れに続くラフマニノフがもつ懐しい響きである（ローマカソリックの流れの音はもっと洗練されていった）。

「晩祷」はそのバスに奥深いところから揺り動かされつつ以前から聴いていたが、「鐘」は知らなかった。そりの鈴、婚礼の鐘、警告の鐘、弔いの鐘の四楽章からなる。

そういえばポップスでも、フランスのシャンソンで「谷間に三つの鐘が鳴る」という曲が同じ時代につくられていて、よくいわれる文化、流行の同時代性を感じさせられる。

「谷間に三つの鐘が鳴る」という曲は、シャンソンの時代よりもむしろ第二次世界大戦後、カントリーでザ・ブラウンがカバーして歌ったのが大ヒットになり有名になった（三つの鐘とは人の一生で誕生、結婚、死亡時に教会で鳴らされる）。戦後ようやく落着きをとりもどした、アメリカ西部（というよりも、ウェスタン音楽というのはアメリカ南部の白人の音であるが）の谷あいの集落でも人々は平和な営みの間にまた教会の鐘の音に、大戦前の平和な村を懐古出来るほどの余裕をとりもどしてきたのだ。

ラフマニノフの「鐘」を毎日新聞に紹介していたのが梅津時比古である。

──妖精が踊るようなひそやかな鐘の音と弦の動きに始まり、沈んだ声の悲しみや陰鬱な苦悩を経て、最後の瞬間に救済の調和が訪れる──

今の音楽評論家のなかでは梅津時比古は名文家の一人である。吉田秀和には今や別格の席が設けられているようだ。中河原理や佐々木節夫も好きだったが死んでしまった。特に古楽や古楽器については佐々木節夫の仕事がなかったなら、私の古楽への理解はもっと遅れていたことだとおもう。

後、古楽の紹介者で注目している人は鈴木昭裕である。イタリア文学の翻訳家であり、翻訳文もいいが、音楽評論の文もバランスがよく、感覚が鋭い。世評では鴨下信一著『忘れられた名文たち』に宇野功芳の名があがったりしているが、この人ほどエキセントリックになると波調が合いかねる感じがつよくなってしまう。

前に私は宇宙の音に関連して埴谷雄高の『濠渠（ほりわり）と風車』からその序詞〈寂寥〉を引用したが、梅津時比古はブラームスのピアノ協奏曲についての文の中で、同じ埴谷雄高だが「死霊」の自序から引用していた。

──宇宙の涯（はて）から涯へまで響きゆく一つの巨大な単音の幅を検証すること──

どちらにしても、戦後文学の出発にあたって、埴谷には宇宙の音があった。

英文版業界ニュース

Namco, Sega Extend Coin-Op Partnership

Namco Ltd., Tokyo, and Sega Corp., Tokyo, announced on September 20 that they agreed to extensively tie up with regard to the coin-op amusement business. This tie-up is intended to take advantage of cooperative benefits while still retaining competition between each other. Both companies, however, stress that the current tie-up is not a capital tie-up.

Namco and Sega integrated their coin-op game and prize forwarding services into Sega's subsidiary, Sega Logistics Service in December 2000. Using Sega Logistics Service as a test case, Sega proposed business tie-ups to Namco in an extensive range of fields, and this eventually lead to the current tie-up agreement relating to the coin-op amusement business (there is no plan yet for tie-ups in the home video business). Although Namco and Sega announced in February that they will distribute contents through a broadband service using SCE's "PS2" as a terminal, this has not advanced very far. The current tie-up is difficult to understand, as it lacks a concrete nature.

According to an explanation by Kyushiro Takagi, Namco vice president, and Tetsu Kayama, Sega COO, the current tie-up extends over the following seven points: (1) Extension of the scope of integrated businesses from the present distributing/repairing of coin-op games to the purchasing of components/parts and production of machine bodies; (2) Development of promotional events by encouraging cooperation between Sega's "Joypolis" and Namco's "Nanja Town"; (3) Extending tie ups in contents distribution technology and services for the "Broad Band Alliance" which is being planned by Namco, Sega and SCE; (4) Connection of the internet terminals in Sega's arcades with games based on Namco's "System 246"; (5) Joint development of the next generation of coin-op CG system board; (6) Joint development of "brand-new types of amusement that have never been seen before": (7) Greater utilization of their mutual intellectual properties.

The joint purchasing of components/parts, production of machine bodies, etc. with Sega Logistic as the operating unit are clearly aimed at achieving cost decreases. There are more than 1,000 Sega and Namco arcades in Japan, which represents great potential for joint promotional events. The tie-up on technology for the Broad Band Alliance will be announced in the near future. The plan for the common use of network technology at arcades is aimed at preventing redundant investment. Since both companies' coin-op CG system boards enjoy a 90%+ market share, if a new coin-op CG system board is developed jointly, it will become the de facto industry standard. Since a large number of patents are owned by both companies, it becomes possible to develop brand-new games, they explained.

Masaya Nakamura, president of Namco, introduced his own "theory on industrial structure" in which he subdivided the tertiary industry further into the "third = ordinary service industry, fourth = knowledge industry, fifth = information industry, and sixth = religion industry". The amusement business falls under the fifth industry, and creates very high added value, and so forth, he explained.

After the announcement of the tie-up with Namco, Sega held a meeting to explain Sega's coin-op amusement business. This is because Sega had previously only outlined its plans for the home video business. In the meeting, Sega introduced the coin-op business as one its key businesses. According to it, Sega occupies a large share of the coin-op business and enjoys a high operating income.

Game Machine

Editor: *Masumi Akagi*

Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Visitor Numbers Dip At JAMMA Show '01

The Amusement Machine Show (Sept. 20-22, Tokyo Big Sight) had 55 exhibiting companies which exhibited at 941 booth units. 29,513 people visited the show over the three days. According to the JAMMA secretariat, last year's show had 79 exhibiting companies using 1,088 booth unit spaces and 33,593 people visited the show.

This means that the number of exhibitor companies decreased by 30%, booth units by 14%, and visitors by 12%. The sharp drop in the number of exhibitor companies is due to the change in the rules made this year so that only JAMMA members can exhibit. In the two years up to last year's show, even non-members of JAMMA/JAPEA could exhibit. This is because the secretariat could not effectively enforce the show's rules to non-members. If the secretariat's capacity normalizes in the future, even non-members will be allowed to exhibit.

The number of visitors was 11,778 on the first day, 8,823 on the second day, and 8,912 on the third day (vs. 11,178 on the first day, 10,981 on the second day, and 11,434 on the third day last year). On the first day and second day, the show was open only to traders such as operators, distributors and manufacturers with invitation tickets. On the third day, players were admitted.

The total number of visitors on the first and second days was 20,601, down 7% from last year. That number of visitors on the third day was 11,434, down 22%. JAMMA/JAPEA show committee summed up the show results as "having ended safely in a successful atmosphere."

The new videos which stood out at this year's AM Show are listed below. By general consensus, there were no new videos which appear likely to give a lift to the overall market. The best of the games seem likely at best to only maintain operation income at its present level.

Banpresto exhibited "Ultraman Fighting Evolution" and Capcom's "Mobile Suit Gundam DX". Konami introduced "Tsurugi", "Jurassic Park III", and "Police 911 2". Namco unveiled "Smash Court Tennis", "Samurai Surf", and "Wangan Midnight". Sammy showed "Deer Hunting".

Sega exhibited "Virtua Tennis 2", "King of Route 66", "Initial 'D' Arcade", "Rupin III - the Shooting", "Derby Owners Club II", etc. Taito introduced Alfa's "Shikigami's Castle", Takumi's "Weather Tales", etc.

NSA Bids To Reunite

The Shopping Center Arcades Operator's Association (NSA) officially proposed on September 20 that JAMMA, JAPEA, AOU and NSA be united into one association. According to NSA, the four associations should be merged by March 2002 at the latest.The NSA made this proposal to the presidents of the other three associations at the end of August.

Japan's amusement trade associations were united in 1973 as the Japan Amusement Trade Association (JAA). However, due to the numerous internal conflicts concerning unauthorized video game copies, the JAA was disbanded in December 1980. In its place, video game and kiddie ride manufacturers established JAMMA, amusement park facility manufacturers established JAPEA and arcade operators set up the NAO in 1981. Of these, NAO disbanded in 1985 as a result of supporting the revision of the Fuei Law which authorized the police to supervise arcades, and accordingly AOU, a federation of local operator associations, was inaugurated. The NSA was inaugurated around the same time as AOU. However, since Japan's coin-op amusement business has fallen on very hard times for the last few years, the number of members in the four associations has been on the decline. Thus, it has become difficult to maintain the secretariats, and the NSA took the initiative in proposing the unification of the four associations.

According to Hiroshi Uchida, president of NSA, JAMMA, JAPEA and AOU decided to examine this proposal and reach a decision by the end of this year. The NSA suggests that if things go according to its proposal, the associations may be united by September 2002. The new association would reportedly employ completely new staff. The presidents of the other three associations have not commented on this, since internal discussions have not yet started.